Svenska

HEMDATOR

PRENUMERANT SPECIAL

Okt. 88

Nya spel kommer hela tiden. Alla väntar dock med spänning på Personal Computer Show och de nyheter som kommer att släppas där. En rapport från detta eldorado följer men låt oss istället kasta oss över de nyheter som dykt upp sista tiden.

IMAGINE

Från Imagine kommer nya konverteringar. **Green Beret** släpps till PC och **Army Moves** kommer till såväl Amiga som Atari ST.

8-bits maskinerna blir inte heller lottlösa. Här är **Salamander** den mest intressanta produkten. Salamander verkar, åtminstone enligt förhandstittarna, vara ett ytterst välgjort skjuta ned spel av Pentratortyp. I spelet börjar man med ett ganska svagt rymdskepp vilket man kan bygga upp till otrolig styrka under spelets gång. Å andra sidan blir fiendeskeppen bara starkare och svårare så det jämnar ju ut sig som man säger...

Håll också ögonen öppna efter **Windicator** från Imagine. I tre olika avsnitt skall man styra hjälten, "The Windicator" genom ett landskap ödelagt av utomjordingar. Spelet utspelas i tre olika avsnitt. I del 1 skall man tränga in i ett välbe--vakat komplex på 4 våningar för att samla information ur en dator bevakad av mängder med vakter. (*låter som här på redaktionen - Attle*)

I del 2 skall man färdas i flygplan över ett ödelagt landskap får att sedan nå fram till katakomberna vilka utgör del 3 där den onde Gog väntar. Vègen till honom går genom Hades. (*Vad dom tar i - Attle*)

Vindicator kommer till C64, Spectrum och Amstrad.

OCEAN

Från Ocean kommer en hel hög med RIKTIGA arkadspel för alla med joysticken i rätt näve.

De flesta har väl uppmärksammat att **Where Time Stood Still** har släppts till ST och PC och att Amigaägarna nu kan spela **Platoon**.

Olympiaden i Seul närmar sig med stormsteg och Ocean är inte sena att följa upp det med **Daley Thomson's Olympic Challenge**. Tio olika olympiska grenar står till förfogande. Fler detaljer kommer. I vilket fall som helst kommer spelet Spectrum, Amstrad, C64, Atari ST och Amiga

Ocean släpper också flera samlingar med äldre spel. **5 Star Compilation** är den första. Denna samling är avsedd för Atari ST och kommer att innehålla godbitar som; **Wizball, Enduro Racer, Crazy Cars, Rampage** och **Barbarian**

Taito's Coin Op Collection är avsedd för Spectrum, Amstrad och C64. Här hitter man titlarna; **Flying Shark, Bubble Bobble, Renegade, Legend of Kage, Arkanoid, Slapfight** och tro det eller ej, även **Arkanoid II** (Revenge of Doh)

Det ryktas också om The Ocean Compilation för Spectrum, Amstrad och C64 men vad denna samling skall innehålla har inte gått att få fram.

Game, Set and Match för samma datorer är lika lös i kanterna den. Inga fler uppgifter finns än att det blir MÅNGA sportspel.

Ocean vilar inte bara på gamla lagrar. Man kommer med ett halvdussin nya spel och först i raden är **Guerilla Wars** för Spectrum, Amstrad, C64, ST och Amiga. I detta spel gäller det att, som två marinsoldater, befria en tropisk ö från dess envåldshärskare.

Victory Road till samma datorer + PC är ett makarbert arkadspel i egyptisk miljö. Det gäller att ta sig fram över en lång väg, här och var dyker det upp två- och trehövdade monster - jättelika vampyrer vilka anfaller genom att slunga sina huvuden mot den stackars spelaren. Falluckor och hissar förflyttar spelaren till nya och "intressanta" platser - ödsliga byggnader och oceaner. Det verkar bli en verklig godbit för div. censorer. Spelet kommer till tidigare nämnda datorer.

Den som såg och uppskattade filmen **Robocop** kan återuppleva stämningen i spelet som är ett multiscrollande arkadäventyr i Delta City. Även här kommer kan alla tidigare nämda datorer ladda in och skjuta.

Ett annat spel för samma datorer är **Rambo III** som lär ha en superb grafik - om man får tro Ocean. Filmen var väl inte alltför bra men spelet kanske blir bättre.

Typhoon är en helikoptersimulator och en spelkonsoll. Nu kommer den även tillSpectrum, Amstrad, C64, Amiga och PC. Atari STägarna kan ju spela något annat i stället T ex Wec Le mans som är ännu ett racerspel. Mer detaljer kommer senare.

Typhoon för C/64

Julens store spel verkar dock bli **Operation Wolf** vars föregångare i arkadhallarna har dragit en storpublik. Datorversionen verkar inte ligga långt efter orginlet.

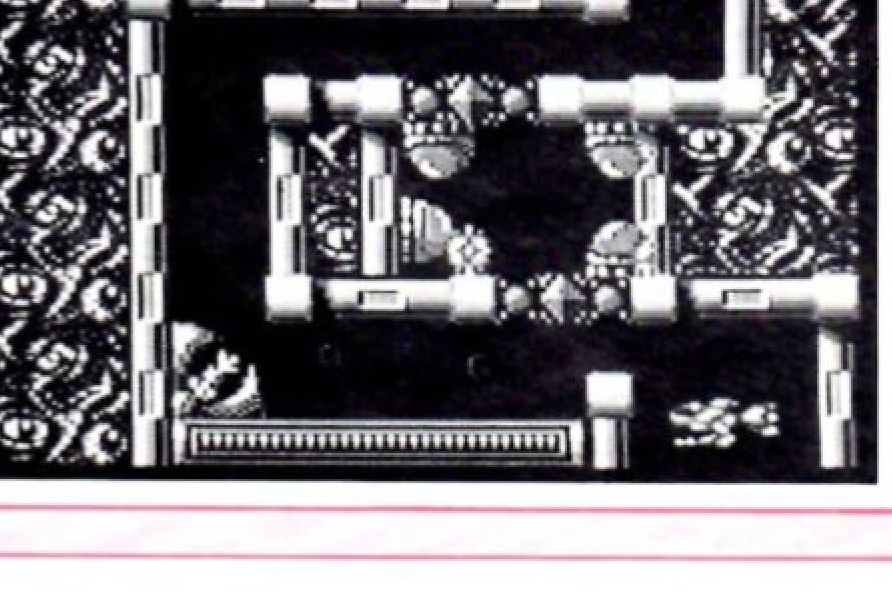
HEWSON

Från Hewson kommer **Cybernoid II**, uppföljaren till Cybernoid. Spelet innehåller en mängd nya finnesser. Man hittar bl a en mängd nya vapen som tidsbomber och smarta bomber. Horisontella liftar och extra utgångar tillåter nytt spel. Cybernoid II kommer till Spectrum, C64 och Amstrad.

ÖVRIGT

Dessutom släpper Incentive Driller till Amiga och Atari ST - men det visste ni väl redan. Lika världkänt är väl att Nebulus kommer till Atari ST, Amiga och PC. De som köpt Svenska Hemdator Nytts Ataridiskett har ju redan fått ett smakprov.

Cybernoid II från Hewson



QL RUTINER

En hel del QL-ägare har hört av sig och undrat om inte det finns något material för denna dator. Jo visst har vi det. För ett bra tag sedan skickades dessa listningar in och här kommer dom

AV: OLOV TJÄRNGREN

```
REMark raderna 5-80 exempel
10 REMark  a=password("lösen")
20 REMark  a=1 om man skriver in
30 REMark  ordet lösen annars blir a=0
40 REMark  exempel:
50 CLS:PRINT "ge lösen:";:a=password("lösenvilkenlösen?"):IF a=0 THEN GO TO 50
60 REMark  exempel
70 REPeat pass:CLS:PRINT "password:";:IF password("passwordwhatpassword?") THEN
EXIT pass
80 STOP
90 :
91 :
92 :
93 :
94 :
95 :
100 DEFine FuNction password(c$)
110 LOCal key,b$,loop
120 b$=""
130 REPeat loop
140 REPeat key:a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN EXIT key
150 IF a$=CHR$(10) AND b$=c$ THEN PRINT:RETurn 1
160 IF a$=CHR$(10) AND b$<>c$ THEN PRINT:RETurn 0
170 PRINT "*";
180 b$=b$&a$
190 END REPeat loop
200 END DEFine
210 :
```

```
5 REMark raderna 5-50 exempel.
10 text = "
20 CLS #3:CLS #4:CLS #5
30 CLS:CLS #0
40 PRINT "TEXT:"\\'Andvända i formen;  text "sträng"'
50 text "sträng        Inte så illa, speciellt avfallet på vänstra sidan av skärme
n. STORA BOKSTÄVER SYNS KLART BÄTTRE ÄN DE SMÅ MOTSVARIGHETERNA
                                                    "
90 :
100 DEFine PROCedure text(a$)
110 LOCal i,a
120 OPEN #3,scr_512x10a0x6:OPEN #4,scr_12x210a480x6:OPEN #5,scr_12x250a21x6
130 INK #4,7
140 FOR i=1 TO LEN(a$)
150 AT #4,20,0:PRINT #4,a$(i TO i)
160 FOR a=1 TO 10
170 SCROLL #4,-1
180 PAN #3,-1
190 SCROLL #5,4
200 NEXT a
210 NEXT i
220 END DEFine
230 :
```

```
REMark raderna 5-80 exempel.
10 REMark  split "text" shiftar ord
20 REMark  som normalt skulle delas
30 REMark  vid slutet av raden.
40 REMark  exempel:
50 a$="Say goodbye to this and hello to oblivation. I didn't like my teddy. It i
sn't easy having a good time."
60 CLS
70 PRINT "print:":PRINT a$
80 split "split:":split a$
90 :
100 DEFine PROCedure split (a$)
110 LOCal c,loop
120 REPeat loop
130 c=" " INSTR a$
140 IF c=0 THEN EXIT loop
150 PRINT !a$(1 TO c-1);
160 a$=a$(c+1 TO)
170 END REPeat loop
180 PRINT !a$
190 END DEFine
```

```
10 REMark       sleep
20 REMark   väntar på ett tangenttryck
30 REMark   funkar bara i mode 4
40 MODE 4:sleep:PRINT "slut":STOP
100 DEFine PROCedure sleep
110 LOCal a,b,c,loop
111 a=1:b=1:c=0
120 OPEN #3,scr_32x20a449x16
125 BORDER #3,2,2
130 REPeat loop
140 PAN #3,a:SCROLL #3,b
150 PAPER #3,RND(255)
160 c=c+2:IF c=100 THEN c=1:a=-a
170 IF c=101 THEN c=0:b=-b
180 IF INKEY$<>"" THEN EXIT loop
190 END REPeat loop
200 END DEFine
```

```
100 REMark  figur_1
110 FOR b=0 TO 1
120    FILL b
130    MODE 4
140    FOR a=0 TO 2*PI STEP 1E-2+b*.1
150      ELLIPSE 75,50,40,a/6,a
160      INK a*40
170    END FOR a
175    INPUT #0,"TRYCK ENTER";a$
180 END FOR b
190 FILL 0
```

```
100 REMark figur_2
110 MODE 4:INK 2
120 FOR a=1 TO 2 STEP 2E-2
130    ELLIPSE 75,50,30,a,0
140    ELLIPSE 75,50,30,a,PI/2
150 END FOR a
160 FOR b=30 TO 0 STEP -1
170    INK b*2
180    CIRCLE 75,50,b
190 END FOR b
```

```
100 REMark  figur_3
105 PAPER 0:MODE 4:INK 3
110 FOR b=32,42,0,20*PI,16*PI,8*PI
120    CLS #0:PRINT #0,b:CLS
140    FOR a=.25 TO PI STEP 5E-2
150      POINT 0,0
160      ARC_R 75,50 TO 50*COS(a*b),50*SIN(a*b),a
170      INK 7:POINT_R 0,0:INK 3
180    END FOR a
190    PAUSE 70
200 END FOR b
```

```
100 REMark        figur_12
110 OPEN #3,scr_100x50a380x16
120 MODE 4
130 LIST
140 INK #3,3
150 REPeat allt
160 FOR a=0 TO 8*PI STEP .1
170 CLS#3
180 ELLIPSE #3,80,50,50,SIN(a),a/4
190 NEXT a
200 END REPeat allt
```

```
10 REMark  fade "sträng",x,y,riktning
20 PAPER 0:CLS
30 fade "FADE - En otrolig rutin",6,1,1:RESTORE :PAUSE 50
40 FOR a=1 TO 4
50 READ a$
60 FOR c=1 TO -1 STEP -2:fade a$,10,6,c:PAUSE 10
70 NEXT a
80 DATA "effektiv","driftsäkl","kort","gratis"
90 FOR a=1 TO 22:fade "I didn't like my teddy"(a TO a),10,a,1
99 :
100 DEFine PROCedure fade (a$,x,y,d)
110 LOCal i,a
120 FOR a=0 TO 1
130 FOR i=0 TO 7
140 IF d>0:
150 INK ABS(i*(1-a))+a*7,a*i
160 ELSE
170 INK (7-ABS(i*(1-a)))*ABS(1-a),7-a*i
180 END IF
190 AT x,y
200 PRINT a$
210 NEXT i
220 NEXT a
230 END DEFine
```

```
100 REMark  figur_4
110 MODE 4
120 FOR a=0 TO 3*PI STEP 5E-2
130    LINE 50+40*SIN(a),50+40*COS(a) TO 50+40*SIN(a/PI),50+40*COS(a/PI)
140    PAN 1
146    IF SIN(a)>SIN(a/PI) THEN INK 7:ELSE INK 2
150 NEXT a
```

```
100 REMark    figur_7
110 MODE 4
120 REPeat varv
130    FOR a=0 TO 2*PI STEP 8E-2
140      FILL 1:INK RND(2 TO 7):CIRCLE 75+40*COS(a),50+40*SIN(a),10+a*6:FILL 0
150      INK 0:FOR q=11 TO 13:CIRCLE 75+40*COS(a),50+40*SIN(a),q+a*6
160    END FOR a
165    :
170    FOR a=0 TO 2*PI STEP 8E-2
180      FILL 1:INK RND(2 TO 7):CIRCLE 75+40*COS(a),50+40*SIN(a),48-a*6:FILL 0
190      INK 0:FOR q=48 TO 50:CIRCLE 75+40*COS(a),50+40*SIN(a),q-a*6
200    END FOR a
210 END REPeat varv
```

```
100 REMark   figur_5
110 REMark  figur_4
120 MODE 4
130 FOR a=0 TO 255 STEP 5E-2
140    LINE 50+40*SIN(a),50+40*COS(a) TO 50+40*SIN(a/PI),50+40*COS(a/PI)
150    INK INT(a)
160 NEXT a
```

```
100 REMark figur_6
110 MODE 4
120 CSIZE #0,2,1:PRINT #0,"    SJÖSJUK"
130 FOR a=0 TO 255 STEP .1
140 ARC 75+40*SIN(a),50+40*COS(a) TO 75+40*SIN(a/PI),50+40*COS(a/PI),5
150 INK a
160 NEXT a
```

```
100 REMark   figur_8
110 PAPER 0:INK 7:CLS
120 AT 13,0:PRINT "  OPT OPT OPT OPT OPT OPT OPT OPT OPT"
130 REPeat loop
140    FOR a=1 TO 10
150      scrip -1,a
160    NEXT a
170    :
180    FOR a=10 TO 1 STEP -1
190      scrip 1,a
200    NEXT a
210 END REPeat loop
220 :
230 DEFine PROCedure scrip(q,a)
240 OPEN #3,con_
250 WINDOW #3,448,20,32,a+125
260 PAPER #3,0
270 SCROLL #3,19*q
280 PAN #3,a*2*q
290 RECOL #3,0,1,2,3,4,5,6,RND(1 TO 7)
300 END DEFine
```

```
100 REMark   figur_9
110 REPeat all
120    FOR a=0 TO 4*PI STEP 5E-2
130      CURSOR 50*SIN(a)+50,30*COS(a/2)+50,0,0
140      PRINT " QL "
150      PAPER RND(7)
160    NEXT a
170 END REPeat all
```

```
10 REMark    figur_10
20 x=50:y=50:rx=RND(1 TO 5):ry=-RND(1 TO 5):a=0
30 CLS:CLS#0
40 REPeat allt
50 x=x+rx:y=y+ry
60 FILL 1:rotera x,y,1:FILL 1:rotera 150-x,y,-1
70 IF y>90 OR y<10 THEN ry=-ry:INK RND(7)
80 IF x>150 OR x<10 THEN rx=-rx:INK RND(7)
90 END REPeat allt
100 DEFine PROCedure rotera(x,y,s)
110 a=a+.1
120 IF a>2*PI THEN a=0
130 ELLIPSE x,y,40*SIN(a),.1,a*s
140 END DEFine
```

SNAKE

Hej Svenska Hemdator Nytt! Jag skickar här in ett spel till er som jag har kallat "SNAKE". Spelet är till en Commodore 64.

Fakta om spelet:

På rad 375 kan du ändra tiden dvs 1800=30 sek, 3600= 1 min. osv. Spelet går ut på att du skall käka upp alla vita prickar på skärmen. Du får inte äta på kanter eller andra grejor på skärmen. Du har också bara 30 sekunder på dig. Instruktioner finns i spelet men på engelska. Du styr med E,S,D och X

Douglas Fallström

```
0 GOSUB10000
1 POKE53281,0:POKE53280,0:Z=54272:P=-1:P
L=0:G=5
2 IFSC>HI THEN HI=SC
3 SC=0
23 A0=1601:A1=1602:A2=1603:A3=1604:A4=16
05:A5=1606:A6=1607:A7=1608:A8=1609
24 A9=1610
25 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(RGHT)(CLR)  (RGHT)
I-SCORE"HI:PRINT"(UP)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(          (GRY1)H
DOWN)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(DOWN)(DOWN)(
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
HT)(RGHT)(RGHT)(GRY2)ALF'S"
26 FORI=1TO5:PRINT:NEXT
30 PRINT"(GRY1)(UP)(UP)(UP)(DOWN)
 ┌ ╲ │  ╱╲  │╱ ┌ ┌┐
40 PRINT"(GRY2)
50 PRINT"(GRY3)                ┐│╲ ╱╲ │╲ ┌
"
60 PRINT"(GRY3)
"SPC(18)"(UP)(UP)(UP)(UP)(UP)(UP)(GRY3)/
"
90 FORI=1TO5:PRINT:NEXT
100 PRINT"(GRY2)(DOWN)(DOWN)(DOWN)
 PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
110 GETA$:IFA$=""THEN110
120 FORI=1TO3:PRINT:NEXT
130 PRINT"(GRY3)(UP)(UP)   DO YOU REQUIRE
 INSTRUCTIONS (Y/N) ?"
135 GETA$
140 IFA$="N"THEN200
150 IFA$="Y"THEN1000
160 GOTO135
200 PRINT"(CLR)"
210 FORI=1064 TO 1103:POKEI,160:POKEI+Z,
6:NEXT
220 FORI=1103 TO 2023 STEP40:POKEI,160:P
OKEI+Z,6:NEXT
230 FORI=2023 TO 1984 STEP-1:POKEI,160:P
OKEI+Z,6:NEXT
240 FORI=1984 TO 1064 STEP-40:POKEI,160:
POKEI+Z,6:NEXT
250 POKEA0,56:POKEA1,81:POKEA2,81:POKEA3
,81:POKEA4,81:POKEA5,81:POKEA6,81
255 POKEA0+Z,13:POKEA1+Z,2:POKEA2+Z,2:PO
KEA3+Z,2:POKEA4+Z,2:POKEA5+Z,2
256 POKEA6+Z,2:POKEA7+Z,2:POKEA8+Z,2
260 POKEA7,81:POKEA8,81:POKEA9,32
261 PRINT"(HOME)(PUR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)┌─┐"
262 PRINT"(HOME)(PUR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)└─
"
263 PRINT"(HOME)(PUR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
HT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RG
RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(
)(RGHT)┌─┐ "
264 PRINT"(HOME)(PUR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(
DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(RGHT
)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT
HT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RG
RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(RGHT)(
)(RGHT)(RGHT)└─┘ "
268 PL=0
269 G=G+5
270 FORI=1TOG:X=INT(RND(1)*900)+41
280 IFPEEK(1103+X)<>32THENX=INT(RND(1)*9
00)+41:GOTO280
290 POKE1103+X,87:POKE1103+X+Z,1:NEXT
291 TI$="000000":GOTO370
295 GETR$
300 IFR$="E"THENP=-40
310 IFR$="X"THENP=40
320 IFR$="S"THENP=-1
330 IFR$="D"THENP=1
331 POKE54296,1
340 A9=A8:A8=A7:A7=A6:A6=A5:A5=A4:A4=A3:
A3=A2:A2=A1:A1=A0:A0=A0+P
350 IFPEEK(A0)=87 THENSC=SC+10:PRINT"(HO
ME)(RED) SCORE "SC:GOSUB7000:GOTO3000
360 IFPEEK(A0)<>32 THEN5000
370 POKEA0,56:POKEA0+Z,13:POKEA1,81:POKE
A1+Z,2:POKEA9,32
375 PRINT"(HOME)"SPC(24)"TIME "TI$:IFTI>
001800THEN GOSUB15000:GOTO3990
377 POKE54296,0
380 GOTO295
1000 PRINT"(CLR)"
1010 PRINT"(GRN)                I N S T R U C T
I O N S"
1020 PRINT"(LGRN)            ─────────────
-"
1030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" KEY'S ARE:
1040 PRINT
1050 PRINT"(RED)
1055 PRINT                              UP"
1060 PRINT"(RED)
1070 PRINT"(RED)                      ┌─┐ "
1080 PRINT"(RED)                      │E│
1090 PRINT"(GRN)                      └─┘ "
"
1100 PRINT"(GRN)             ┌─┐          ┌
D │RIGHT"          LEFT │S│
1110 PRINT"(GRN)                            │
"                              └─┘          └
1120 PRINT"(RED)
1130 PRINT"(RED)                      ┌─┐ "
1140 PRINT"(RED)                      │X│ "
1145 PRINT                            └─┘ "
1150 PRINT"(RED)
1160 PRINT:PRINT:PRINT"(LBLU)      DOWN"
SS ANY KEY TO CONTINUE"                PRE
1170 GETA$:IFA$=""THEN1170
1180 PRINT"(CLR)"
1190 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN
)(CYN) THE AIM OF THE GAME IS TO EAT ALL
 THE"
1195 PRINT
1200 PRINT" ROUND PILLS SCATTERED AROUND
 THE FIELD"
1210 PRINT:PRINT" WITHIN THE TIME LIMIT.
(DISPLAYED TOP":PRINT
1220 PRINT" RIGHT OF THE SCREEN,YOU SCOR
E TEN PTS":PRINT
1230 PRINT" FOR EVERY PILL EATEN .......
........    ":PRINT
1235 PRINT" WHEN A BELL IS RINGING,THERE
 IS NO TIME LEFT":PRINT
1260 PRINT:PRINT"    PRESS ANY KEY TO STA
RT GAME"
1270 GETA$:IFA$="" THEN1270
1280 GOTO200
3000 POKE54296,15:POKE54277,6:POKE54276,
33:POKE54373,10:POKE54272,10
3010 FORI=1TO100:NEXT:POKE54277,0:POKE54
276,0:POKE54273,0:POKE54272,0
3011 PL=PL+1:IFPL=G THEN268
3030 GOTO370
3990 RESTORE:POKE54296,15
4000 POKE54277,9:POKE54276,3:POKE54275,1
:FORI=1TO100:NEXT
4010 READB:IFB=-1THENPOKE54273,0:POKE542
72,0:GOTO1
4020 POKE54273,A:POKE54272,B:POKE54276,0
:GOTO4000
4030 DATA8,147,9,159,10,205,10,205,8,147
,12,216,8,147,34,175,-1,-1
5000 POKE54296,15:POKE54277,100:POKE5427
8,200:POKE54273,1:POKE54272,178
5010 POKE54276,65:FORT=1TO370:NEXT:POKES
4276,0:POKE54277,0:POKE54278,0
5020 GOTO1
7000 S=54272
7005 FORL=STOS+24
7010 POKEL,0:NEXT
7015 POKES+24,15
7020 POKES+1,20
7025 POKES,146
7030 POKES+3,4
7035 POKES+2,0
7040 POKES+5,8
7045 POKES+6,248
7050 POKES+15,75
7055 POKES+4,67
7060 FORI=1TO20
7065 POKES+15,100-2*1
7070 NEXTI
7075 POKES+4,64
7080 RETURN
9999 REM *** INTRODUKTIONS-MUSIK ***
10000 RESTORE:S=54272
10005 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT
10010 POKES+3,8
10015 POKES+5,41:POKES+6,89
10020 POKES+14,117
10025 POKES+18,16
10030 POKES+24,143
10035 READFR,LF
10040 IFFR=0THENRETURN
10045 POKES+4,65
10050 FORT=1TODR*2
10055 FQ=FR+PEEK(S+27)/2
10060 HF=INT(FQ/256):LF=FQ AND 255
10065 POKES+0,LF:POKES+1,HF
10070 NEXT
10075 POKES+4,64
10080 GOTO10035
10081 DATA4817,2,5103,2,5407,2
10082 DATA8583,4,5407,2,8583,4
10083 DATA5407,4,8583,12,9634,2
10084 DATA10207,2,10814,2,8583,2
10085 DATA9634,4,10814,2,8583,2
10086 DATA9634,4,8583,12
10087 DATA0,0
15000 S=54272
15005 FORL=0TO24:POKES+L,0:NEXT
15010 POKES+1,130
15015 POKES+5,9
15020 POKES+15,30
15025 POKES+24,15
15030 FORL=1TO6:POKES+4,21
15035 FORT=1TO500:NEXT:POKES+4,20
15040 FORT=1TO500:NEXT:NEXT
15045 RETURN

READY.
```

För Atari ST:

JOYSTICK

Denna lilla rutin, skriven i GFA-Basic, gör det möjligt att läsa av joystickporten

```
  joystick.bas
Mc$=Mki$(&H23C8)+Mkl$(*A%)+Mki$(&H4E75)
V%=Xbios(34)+24
O%=Lpeek(V%)
Lpoke V%,Varptr(Mc$)
A%=0
Out 4,&H16
Repeat          !Wait for Interrupt
Until A%
Lpoke V%,O%
Joy_0%=A%+1
Joy_1%=A%+2
Out 4,&H14
Print At(1,20);"Press any key to quit";
Repeat
  Print At(1,9);"Last: Joystick ";(Peek(A%) And 1)+1
  @Output(Peek(Joy_0%))
  @Output(Peek(Joy_1%))
Until Inkey$<>""
Out 4,8
Procedure Output(X%)
  If X% And 128
    Print "Button ";
  Endif
  If X% And 1
    Print "Up ";
  Endif
  If X% And 2
    Print "Down ";
  Endif
  If X% And 4
    Print "Left ";
  Endif
  If X% And 8
    Print "Right ";
  Endif
  Print Chr$(27);"K"
Return
```

Detta är ett litet enkelt exempel på hur man kan tillverka sina egna dialogbox-program utan krångliga GEM-anrop och resursfiler.

Programmet sparar den underliggande grafiken i variabeln A$ och ritar ut den på skärmen efter en tangentnedtryckning
Proceduren Screen är bara ett exempel för att man skall se vad som händer.

DIALOGBOX

ETT GFA-BASIC PROGRAM TILL ATARI ST

```
' **************          Enkelt dialogbox program     *********
' **************      (c) 1988 Svenska Hemdator Nytt *********
' Varje rad som inleds med tecknet " ' " är en anmärkning (REM)
' och behöver ej skrivas in.
' Likaså är fallet med tecknet " ! " efter programinstruktionerna.
' Dessa är inskrivna för att ge de intresserade möjlighet att fatta
' vad som händer i programmet
'
'
' *************     PROGRAMSTART ************
@Screen ! ***** anrop av proceduren Screen
@Ruta   ! ***** anrop av proceduren Ruta
'
End     ! ***** Behövs egentligen inte formellt sett men
'              gör det hela lite prydligare
Procedure Screen
  ' Här ritas skärmbilden ut
  '
  Cls
  Graphmode 3 ! ***** Ger XOR av linjerna på skärmen
  For I=1 To 639 Step 8
    Draw I,1 To 640-I,199
  Next I
  For I=1 To 199 Step 8
    Draw 1,I To 639,200-I
  Next I
  Graphmode 0 ! ***** Återgång till normal grafik
Return
'
Procedure Ruta
  Get 200,62,440,137,A$ ! ***** Spara undan en del av skärmen i
varabeln A$
  Deffill 0,1 ! ***** Definiera fyllmönstret på dialogboxen 0=fyll
helt, 1=vit
  Pbox 200,62,440,137 ! ***** Fyll en ruta
  Defline 1,8 ! ***** Ger en tjockare linje än normalt
  Box 204,63,436,136 ! ***** En tjock ram till dialogboxen
  @Text ! ***** Anrop av rutin för textutskrift
  @Wait ! ***** Anrop av rutin som väntar på en tangentnedtryckning
  Put 200,62,A$ ! ***** Rita ut det gamla innehållet av rutan
  @Wait ! ***** Vi anropar denna rutin en gång till
Return
'
Procedure Wait
  While Inkey$="" ! ***** Väntar på tangentbordsnedtryckning
  Wend
Return
'
Procedure Text
  Deftext 2,1,0,7 ! ***** Definierar textens utseende
  '                    2= Röd, 1=Fetstil, 0=Rotation, 7=Storlek
  '
  Text 220,100,-200,"Tryck Valfri Tangent"! ***** Textens placering
  '                               -200, Textens bredd
  '                               minustecknet ger mellanrum
  '                               mellan orden
Return
```

För PC:

THE ANT

Hej! Jag är en kille på 12 år som har sett bristen på PC-program. Här kommer därför ett som ni kan knappa in och ha kul med.

Några råd!
Akta dig för den lila punkten som är en vaktmyra och dess frätande syra. Ta gärna den vita punkten som dyker upp efter ett tag och som ger dig bonus. Undvik helst de blåa punkterna som förflyttar dig tillbaks till utgångsläget.

Sist men inte minst skall du gå in i den vita fyrkanten så att du kan komma till nästa nivå.

Hälsningar: Danne Wallin.

```
5 CLS: SCREEN 1:P=P+L-Q/99:Q=0:X=0:Y=99:
A=310:B=99:L=L+1:PRINT "level"L"points"I
NT(P):LOCATE 13,40:PRINT " ":FOR C=1 TO
L/9:PSET(INT(RND*(64))*5,INT(RND*(35))*5
+4,1:NEXT:PLAY"cdefgp3gfedc"
10 IF X=315 AND Y=99 THEN 5
15 IF POINT(X,Y)=3 THEN P=P+L/9
20 PSET(X,Y),1:PSET(A,B),2
25 IF L=99 THEN PRINT "congratulations y
ou made it!":END
30 A$=INPUT$(1):PSET(X,Y),4:Q=Q+1:IF Q=9
9 THEN PSET(N,M),4
35 IF Q=50 THEN PSET (INT(RND*(63))*5,IN
T(RND*(35))*5+4),3
40 IF A$="6" THEN X=X+5:IF A=320 THEN X=
315
45 IF A$="4" THEN X=X-5:IF X<0 THEN X=0
50 IF A$="2" THEN Y=Y+5:IF Y=194 THEN Y=
189
55 IF A$="8" THEN Y=Y-5:IF Y=4 THEN Y=9
60 IF POINT(X,Y)=2 OR X=A AND Y=B THEN P
RINT "you have been killed":END
65 IF Y>B AND INT(RND*(199))-99<L THEN B
=B+5
70 IF X>A AND INT(RND*(199))-99<L THEN A
=A+5
75 IF Y<B AND INT(RND*(199))-99<L THEN B
=B-5
80 IF X<A AND INT(RND*(199))-99<L THEN A
=A-5
85 IF X=A AND Y=B THEN PRINT "you have b
een killed": END
90 IF POINT(X,Y)=1 THEN X=0:Y=99
95 GOTO 10
```

För Commodore 64:

SVENSKA TECKEN

Hej! Här kommer ett litet program som gör att din C64 får svenska tecken!

Det enda du behöver göra är att skriva in programmet, skriv RUN och vänta ca 10 sek.

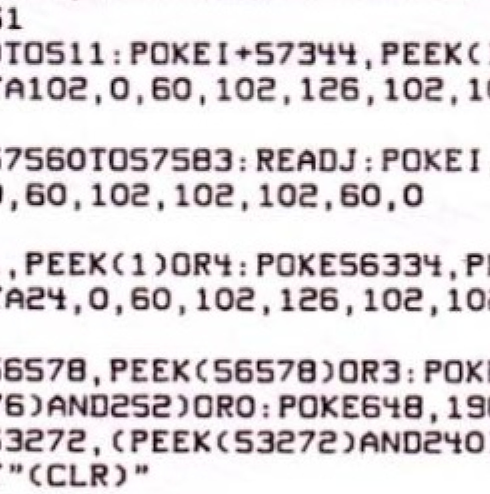
[= Å   ] = Ä   £ = Ö

(Obs! Du kan inte skriva med små bokstäver, sk gemena)

Magnus Pernemark

```
10 REM ----------------------------
20 REM • • • SVENSKA  TECKEN • • •
30 REM • • AV MAGNUS PERNEMARK • •
40 REM ----------------------------
60 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEE
K(1)AND251
70 FORI=0TO511:POKEI+57344,PEEK(I+53248)
:NEXT:DATA102,0,60,102,126,102,102,0
80 REM
90 FORI=57560TO57583:READJ:POKEI,J:NEXT:
DATA102,0,60,102,102,102,60,0
100 REM
110 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(5633
4)OR1:DATA24,0,60,102,126,102,102,0
120 REM
130 POKE56578,PEEK(56578)OR3:POKE56576,(
PEEK(56576)AND252)OR0:POKE648,196
140 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR8
150 PRINT"(CLR)"

READY.
```



För Commodore 64:

SCREEN CLEANER

Rensa skärmen kan göras på många sätt. Ett är att torka med fuktad trasa, ett annat är att snubbla på sladden till datorn. Med hjälp av det här programmet kan du göra det på ett annat och roligare sätt.

Knappa först in program 1 och spara det på band eller diskett. Knappa sedan in program 2 som är ett demo-program. Här finns också de instruktioner du behöver för att kunna använda rutinen på rätt sätt.

A.S.

Program 1

```
10 REM SCREEN CLEANER
20 REM
30 FORZ=49152TO49633:READX:POKEZ,X:Y=Y+X
:NEXT
40 IFY<>58435THENPRINT"ERROR IN DATA STA
TEMENTS!":END
50 DATA76,177,192,76,191,192
60 DATA76,203,192,76,217,192
70 DATA76,246,192,76,4,193
80 DATA76,76,193,76,88,193
90 DATA76,152,193,76,166,193
100 DATA165,251,133,105,165,252
110 DATA133,106,165,2,133,107
120 DATA32,89,192,165,253,145
130 DATA108,165,254,145,110,198
140 DATA107,240,31,165,108,24
150 DATA109,16,193,133,108,165
160 DATA109,105,0,133,109,165
170 DATA110,24,109,16,193,133
180 DATA110,165,111,105,0,133
190 DATA111,76,45,192,96,169
200 DATA0,133,39,165,106,133
210 DATA38,10,38,39,10,38
220 DATA39,10,38,39,133,40
230 DATA165,39,133,41,165,40
240 DATA10,38,39,10,38,39
250 DATA24,101,40,133,38,165
260 DATA39,101,41,133,39,169
270 DATA0,24,101,38,133,108
280 DATA169,4,101,39,133,109
290 DATA169,0,24,101,38,133
300 DATA110,169,216,101,39,133
310 DATA111,164,105,96,32,178
320 DATA193,169,40,141,16,193
330 DATA169,0,133,252,169,25
340 DATA133,2,96,32,160,192
350 DATA162,0,32,187,193,232
360 DATA224,20,208,248,96,32
370 DATA160,192,162,19,32,187
380 DATA193,202,16,250,96,32
390 DATA160,192,162,0,32,198
400 DATA193,232,224,40,208,248
410 DATA96,32,160,192,162,39
420 DATA32,198,193,202,16,250
430 DATA96,32,178,193,169,1
440 DATA141,16,193,169,0,133
450 DATA251,169,40,133,2,96
460 DATA32,229,192,162,0,32
470 DATA206,193,232,224,25,208
480 DATA248,96,32,229,192,162
490 DATA24,32,206,193,202,16
500 DATA250,96,0,0,173,12
510 DATA3,141,17,193,240,15
520 DATA173,17,208,48,251,173
530 DATA17,208,16,251,206,17
540 DATA193,208,241,96,32,68
550 DATA193,32,30,192,76,68
560 DATA193,32,60,193,32,30
570 DATA192,76,60,193,169,24
580 DATA56,229,252,133,252,96
590 DATA169,39,56,229,251,133
600 DATA251,96,32,229,192,162
610 DATA12,32,214,193,202,16
620 DATA250,96,32,229,192,162
630 DATA0,32,214,193,232,224
640 DATA13,208,248,96,138,133
650 DATA252,133,251,169,40,141
660 DATA16,193,169,25,56,229
670 DATA252,56,229,252,133,2
680 DATA32,30,192,32,42,193
690 DATA169,1,141,16,193,169
700 DATA40,56,229,252,56,229
710 DATA252,133,2,32,30,192
720 DATA32,51,193,76,18,193
730 DATA32,229,192,162,0,32
740 DATA102,193,232,224,13,208
750 DATA248,96,32,229,192,162
760 DATA12,32,102,193,202,16
770 DATA250,96,134,253,132,254
780 DATA169,19,76,202,241,134
790 DATA251,32,30,192,32,42
800 DATA193,76,18,193,134,251
810 DATA32,30,192,76,18,193
820 DATA134,252,32,30,192,76
830 DATA18,193,134,252,32,30
840 DATA192,32,51,193,76,18
850 DATA193,193,202,16,250,96
```

Program 2

```
10 X=780:Y=781:Z=782:FORI=0TO9:A(I)=4915
2+3*I:NEXT:POKE53280,0:POKE53281,0
20 PRINT"(CLR)(RVS) SCREEN CLEANER "
30 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(GRY2)(RGHT)M
ED DET HAR PROGRAMMET KAN MAN RADERA"
40 PRINT"(DOWN)(RGHT)ALLT PA SKARMEN UTA
N ATT ANVANDA DET"
50 PRINT"(DOWN)(RGHT)TRAKIGA : PRINT CHR
$(147)"
60 GOSUB410
70 PRINT"(DOWN)(RGHT)NU KOMMER EN LITEN
DEMO MED EN DEL SOM"
80 PRINT"(DOWN)(RGHT)MAN KAN GORA MED DE
TTA PROGRAM."
90 GOSUB410
100 POKEX,2:POKEY,32:POKEZ,0:SYSA(0):PRI
NTCHR$(142)
110 FORI=2TO12:POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,I
:J=J+1:IFJ>9THENJ=0
120 SYSA(0)+J*3:NEXTI:POKEX,0:POKEY,32:P
OKEZ,0:SYSA(7)
130 PRINT"(CLR)(DOWN)(RGHT)DET VAR BARA
EN LITEN DEL AV VAD MAN"
140 PRINT"(DOWN)(RGHT)KAN GORA. MAN KAN
ANROPA RUTINERNA"
150 PRINT"(DOWN)(RGHT)ANTINGEN I MASKINK
OD ELLER I BASIC."
160 GOSUB410
170 PRINT"(DOWN)(RGHT)MAN KAN ANVANDA DE
SSA SYS:AR:"
180 PRINT"(DOWN)(RGHT)SYS 49152 ($C000)"
190 PRINT"(RGHT)SYS 49155 ($C003)"
200 PRINT"(RGHT)SYS 49158 ($C008)"
210 PRINT"(RGHT)SYS 49161 ($C009)"
220 PRINT"(RGHT)SYS 49164 ($C00C)"
230 PRINT"(RGHT)SYS 49167 ($C00F)"
240 PRINT"(RGHT)SYS 49170 ($C012)"
250 PRINT"(RGHT)SYS 49173 ($C015)"
260 PRINT"(RGHT)SYS 49176 ($C018)"
270 PRINT"(RGHT)SYS 49179 ($C01B)"
280 PRINT"(DOWN)(RGHT)POKE 780,(0-255) H
ASTIGHET ( 0 = FORT )"
290 PRINT"(RGHT)POKE 781,(0-255) TECKEN
SOM SKALL FYLLA"
300 PRINT"(RGHT)POKE 782,(0-16) FARGEN P
A TECKNENA"
310 GOSUB410
320 GOSUB460
330 GOSUB410
340 PRINT"(CLR)(DOWN)(RGHT)DU KUNDE INTE
 HA GJORT DET UTAN DETTA"
350 PRINT"(DOWN)(RGHT)PROGRAMMET."
360 GOSUB410
370 POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,1:SYSA(6):PO
KEX,1:POKEY,160:POKEZ,0:SYSA(7)
380 GOSUB510
390 RUN
400 END
410 PRINT"(DOWN)(DOWN)(DOWN)(DOWN)"SPC(1
0)"TRYCK PA EN TANGENT!"
420 POKE198,0:WAIT198,1
430 POKEX,2:POKEY,160:POKEZ,11:SYSA(9)
440 POKEX,1:POKEY,32:SYSA(7)
450 RETURN
460 FORI=1TO3
470 READD:IFD=-1THENRESTORE:NEXTI:RETURN
480 POKEX,0:POKEY,160:POKEZ,D
490 SYSA(1)
500 GOTO470
510 POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,11:SYSA(6)
520 POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,0:SYSA(0)
530 POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,11:SYSA(7)
540 POKEX,1:POKEY,160:POKEZ,0:SYSA(1)
550 RETURN
560 DATA0,11,12,15,1,15,12,11,0,-1

READY.
```

FÖR SPECTRUM:

NUMRERA OM

Här är en snutt för Spectrum som kan vara nyttig att ha vid programskrivning. Det är en försvenskad version av Mike Lords "Renumber".

Jag brukar alltid börja med att köra in den innan jag börjar göra ett nytt program och sedan låta den ligga kvar.

Programmet klarar inte av att ändra ordningsföljden mellan raderna men man kan förskjuta block av programmet för att få plats med nya rader i mitten. Man får se upp så att man inte får två rader med samma numrering för då hakar det upp sig

Sven-Erik Eriksson

```
9990 REM Omnumrering
9991 INPUT "Gamla nummer;börjar
på ";rs'"Slutar på ";re'"Nya num
mer börjar på ";rn'"Steg ";ri
9992 LET rp=PEEK 23635+256*PEEK
23636
9993 LET rv=PEEK 23627+256*PEEK
23628
9994 LET rl=256*PEEK rp+PEEK (rp
+1)
9995 IF rp>=rv OR rl>re THEN  ST
OP
9996 IF rl>=rs THEN  POKE rp,INT
 (rn/256): POKE rp+1,rn-256*INT
(rn/256): LET rn=rn+ri
9997 LET rp=rp+PEEK (rp+2)+256*P
EEK (rp+3)+4: GO TO 9994
9999 LOAD ""CODE
```

För Commodore 64:

BORT MED READY

Hej! Jag har gjort ett program som gör att du kan byta ut ready-meddelandet mot ett eget meddelande på max sex tecken.
Kenneth Pettersson

```
10 FORN-49152TO49194:READX:POKEN,X
20 L-L+X:NEXTN
30 IFL<>7032THENEND
40 PRINT"(CLR)(DOWN)(DOWN)"
50 INPUT"NYTT MEDDELANDE";A$:A$-LEFT$(A$
,6)
60 SYS49152
70 FORT-1TOLEN(A$)
80 POKE41847+T,ASC(MID$(A$,T,1))
90 NEXTT
100 DATA169,160,133,252,169,0,133,251,16
0,0,177,251,145,251,230,251,208,248
110 DATA230,252,165,252,201,192,208,240,
169,54,133,1,160,0,169,32,153,120,163
120 DATA200,192,6,208,248,96
```

För Commodore 64:

Joystickstyrd markör

Med det här programmet får du en markör i for av en liten pil på skärmen. Med hjälp av demo-programmet kan du styra markören över skärmen och får dessutom upp alla koordinater på skärmen som visar var spetesen på markören befinner sig.
Den här rutinen kan sedan kopplas till egna spel eller menyer, håll till godo

Demoprogram

```
10 SYS52992
20 PRINT"(CLR)"
30 X%-((PEEK(53262)-255*(PEEK(53264)-128
))-24)
40 Y%-(PEEK(53263)-50):SL-Y%+X%
50 PRINT"(HOME)X-";X%;"(LEFT)  "
60 PRINT"Y-";Y%;"(LEFT)  "
70 PRINT"S-";SL;"(LEFT)  "
80 GOTO30

READY.
```

Huvudlistning

```
10 X-0
20 FORI-52992TO53240:READA:POKEI.A:X-X+A
:NEXT
30 IFX<>22867THENPRINT"FEL I DATASATSERN
A":END
40 PRINT"(CLR)STARTA MED:(DOWN)(DOWN)(DO
WN)SYS 52992(HOME)"
50 DATA 120,169,64,141,20,3,169,207
60 DATA 141,21,3,88,162,63,189,178
70 DATA 207,157,192,2,202,16,247,169
80 DATA 100,141,14,208,141,15,208,169
90 DATA 1,141,46,208,169,128,141,21
100 DATA 208,173,24,208,41,240,74,74
110 DATA 24,105,3,133,252,169,255,133
120 DATA 251,160,0,169,11,145,251,96
130 DATA 173,0,220,160,0,162,0,74
140 DATA 176,3,206,15,208,74,176,3
150 DATA 238,15,208,74,176,3,206,14
160 DATA 208,74,176,3,238,14,208,173
170 DATA 15,208,201,49,208,3,238,15
180 DATA 208,173,15,208,201,247,208,3
190 DATA 206,15,208,173,16,208,41,128
200 DATA 208,28,173,14,208,201,23,208
210 DATA 3,238,14,208,173,14,208,201
220 DATA 0,208,36,173,16,208,9,128
230 DATA 141,16,208,76,175,207,173,14
240 DATA 208,201,84,208,3,206,14,208
250 DATA 173,14,208,201,255,208,8,173
260 DATA 16,208,41,127,141,16,208,76
270 DATA 49,234,240,0,0,224,0,0
280 DATA 144,0,0,8,0,0,0,0
290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
360 DATA 0
```

FÖR COMMODORE 64:

SPOLAR'N

Tjena alla datafreaks! Hur många gånger har ni inte satt bandspelaren på spolning, gått ut en stund, kommit tillbaks och upptäckt att ni har spolat för långt?
Skriv bara in det här programmet så är problemet löst.
Skriv in hur långt du vill spola och datorn börjar pipa när det drar i hop sig. Eftersom olika bandspelare spolar olika fort så kan det behövas en finjustering. Gör så här: Tag tid på hur många sekunder det tar att spola ett 60 minuters band. Dela sekunderna med det nummer räknaren står på. Ersätt 0.25 på rad 21 med detta tal.

Frank Halvarsson

```
15 PRINT"(CLR)(DOWN)**********************
*******************"
16 PRINT"      SPOLAR'N AV FRANK HALVARSS
ON"
18 PRINT"(DOWN)***************************
***************"
19 PRINT"SPOLA TILLBAKS BANDET OCH NOLLS
TALL."
20 INPUT"(DOWN)HUR LANGT VILL DU SPOLA";
AA
21 AA-AA:BB-AA-20:CC-AA-40:AA-AA*0.25:BB
-BB*0.25:CC-CC*0.25
25 PRINT"(DOWN)TRYCK SPACEBAR NAR DU BOR
JAR SPOLA."
26 GETBB$:IFBB$-""THEN26
27 IFBB$<>" "THEN26
28 PRINT"(DOWN)OK"
30 AA-AA+TI/60:BB-BB+TI/60:CC-CC+TI/60
31 IFTI/60>CCTHEN50
35 GOTO31
36 IFTI/60>BBTHEN55
37 GOTO36
38 IFTI/60>AATHEN58
39 GOTO38
50 FORL-54272TO54296:POKEL,0:NEXT
51 POKE54296,15:POKE54277,128:POKE54278,
133:POKE54273,10:POKE54272,60
52 POKE54276,17
53 PRINT"(DOWN)DET BORJAR NARMA SIG."
54 GOTO36
55 POKE54273,20:POKE54272,100
56 PRINT"(DOWN)STRAX FRAMME."
57 GOTO38
58 POKE54273,40:POKE54272,200
59 PRINT"(DOWN)NU BORDE DU VARA FRAMME E
LLER FORBI."
60 PRINT"(DOWN)TRYCK F1 FOR ATT FA SLUT
PA OVASENDET."
61 QQ-PEEK(197):IFQQ-64THEN61
62 IFQQ-4THENPOKE54276,16:END
63 GOTO61
```

ETT ENKELT RECEPT PÅ HUR DU KAN

FIXA DIG EN PRENUMERATION GRATIS!

Det finns flera sätt att fixa sig en prenumeration av Svenska Hemdator Nytt. En är att betala avgiften som vanligt. En annan är att låta någon annan person betala den för dig Men det finns numera andra sätt att få en prenumeration helt gratis!

Sätt 1

Du kan hoppas på turen - vi lottar ju ut var 500:e prenumeration vilket du kan läsa om här intill.

Sätt 2

Detta är ett lite säkrare sätt men kräver en mer aktiv insats från din sida. Du kan nämligen förlänga din egen prenumeration genom att skaffa tidningen nya.

Två nummers förlängning

Genom att hjälpa oss att skaffa fler prenumeranter vill vi belöna dig för ditt arbete genom att förlänga din prenumeration med två nummer för varje ny prenumerant du kan skaffa åt oss. Detta innbär att du, ganska lätt, kan fixa dig ett helt års Svenska Hemdator Nytt genom att bara intressera fyra kompisar för tidningen.

Gör så här:

Ta med dig tidningen och visa den för vänner, kompisar och bekanta. Visa dem gärna den här extra-tidningen som ju bara skickas ut till dem som prenumererar. Det kan vara ett bra säljargument. Tala om för dem att dom bara behöver betala 15:75 per nummer om de prenumererar mot 24:50 som tidningen kostar numera. Man tjänar alltså 8:75 varje gång!

Fyll i en av talongerna

Tillsammans med din kamrat som vill börja prenumerera fyller du i en av de talonger som finna på den här sidan. Där ser du att det finns plats för både ditt eget namn och din kamrats. Var noga med att uppgifterna i fältet med ditt namn stämmer överens med de som finns angivna på din egen tidnings omslagsetikett. Vi måste ju snabbt kunna hitta ditt namn i vårt register för att kunna förlänga din prenumeration!

Skriv tydligt

Texta gärna och skriv läsligt. Glöm inte postnummer och ort. Skicka sedan in talongen snabbt till oss. Så fort din kamrat har fått sitt inbetalningskort och betalat sin prenumeration så kommer din egen att förlängas. Att detta har skett kan du kontrollera genom att din prenumerationskod ändrats på etiketten. siffrorna 882 betyder att din prenumeration varar till och med nummer 2, 1988.

Vi önskar dig lycka till!

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. Namn och adress har jag skrivit tydligt här:

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:
SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. Namn och adress har jag skrivit tydligt här:

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:
SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

GRATTIS!

Joel Gustavsson, Sandared
Kerstin Lindberg, Hammerdal
Peter Vass, Eskilstuna

Som Du kanske vet så lottar vi ut var 500:e prenumeration. Sedan förra prenumerationspecialen kom ut så har ytterligare drygt 1500 nya prenumeranter tillkommit och ovanstående tre personer har nu fått sina pengar tillbaks men får ändå sin tidning ett helt år framåt. Något för Dig? Se bara till att du förnyar din prenumeration när inbetalningskortet kommer så är du med i utlottningen!

Äldre nummer av prenumerantspecialen

Många ringer och vill ha äldre nummer av prenumerantspecialen. Vi har fortfarande kvar några ex av varje nummer och enklast får du dessa genom att sätta in avgiften 6:50 på vårt postgirokonto nr 470 50 43-0. Skriv på talongen vilket nummer du saknar och vill ha. I avgiften ingår portot - billigt eller hur?

NU ÄR DEN HÄR!

ATARI ST EN

Så kommer den äntligen! Disketten som alla hugade Atarister har väntat på - Svenska Hemdator Nytts egna Atari-diskett. Vi har döpt även denna till Ataristen och den innehåller mängder av godbitar och snygga rutiner för alla.

Genom oss kan du som prenumerant beställa Ataristen nr. 1 för endast 49:-. De som inte har vett att prenumerera kan köpa den först i nästa nummer och då får de betala hela 69:-. Vem sa att inte vi tar hand om våra vänner?

I nummer 1 hittar du en väldig blandning av listningar från tidningen, demos av nya spel och det bästa ur PD-programbanken. Nummer 1 är avsedd för mediumupplösning men ni som endast har monokroma monitorer skall inte bli lottlösa. Vi kommer att ge ut disketter som passar dessa monitorer, men nummer ett blir helt tillägnad er som kör datorn i färg.

Nummer 1 innehåller:

Virusdödaren:
Ett program som ser till att dina disketter inte blir infekterade.

Nebulus:
En spelbar demo av Hewsons senaste spel

Arc, Arcx, Arcshell:
Tre program du kan använda när du skall komprimera och arkivera dina program.

Swedish:
Ger din dator Å,Ä och Ö om du har engelsk TOS.

GfaBasicRO:
Med detta program kan du köra GFA-basicprogram, de går dock inte att editera.

Dessutom hittar du en mängd med listningar från Basicspalten och tidigare prenumerantspecialer.

Beställningskupong

Disketten kan du beställa med den kupong som finns på sista sidan. Inom ett para dagar har du den i din brevlåda.

TJÄNA PENGAR PÅ ATT PRENUMERERA!

Dags för en ny omgång av prenumeranterbjudande som vi har lyckats få våra annonsörer att ställa upp med. Det skall ju löna sig att vara prenumerant! I nästa Prenumerantspecial kommer nya erbjudanden.

RABATTERBJUDANDE ATARI ST

☐ ***TESTDRIVE*** (ordinarie pris: 295:-).............245:-

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgift ingår i priset:

Namn ______________________
Adress ______________________
Pnr/Ort ________ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 50:- !

RABATTERBJUDANDE AMIGA

☐ ***TESTDRIVE*** (ordinarie pris: 295:).............245:-

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgifter ingår:

Namn ______________________
Adress ______________________
Pnr/Ort ________ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 20:- !

BESTÄLLNINGSKUPONG AMIGA

JUMPDISK (ordinarie pris: 169:-).............149:-

☐ **AUGUSTI** ☐ **SEPTEMBER** ☐ **OKTOBER**

Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgift ingår i priset:

Namn ______________________
Adress ______________________
Pnr/Ort ________ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 30-50:-!!

RABATTERBJUDANDE ATARI ST

☐ ***ATARI ST en* nr 1** (ordinarie pris: 69:).....49:-
Innehåll: Se sidan 7.

Ja, jag vill köpa ovanstående diskett till prenumerantpris.
Skicka den snarast till mig, postavgifter ingår:

Namn ______________________
Adress ______________________
Pnr/Ort ________ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

SERVICE !!

BESTÄLLNINGSKUPONG

DISKETT, Commodore 64

Innehåller de programlistningar som finns i SHN nr 6/88 samt detta nummer av "Prenumerantspecial"

☐ Ja, jag vill köpa ovanstående programvara till prenumerantpris.
Skicka det snarast till mig, postavgifter ingår:

Namn ______________________
Adress ______________________
Pnr/Ort ________ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

SERVICE !!

"BREVET"

Dags för Prenumeranternas "Chat Corner" Här kan skriva vad som helst med synpunkter och efterlysningar. Skicka ditt brev till: "Brevet", Hemdator Nytt, Box 152, 448 01 Floda.

Vad är det för skillnad?

Hej
Jag har ett par frågor om Atari och skulle bli väldigt glad om ni kunde svara på dessa. Jag har sökt utan resultat!

- Vad är det för skillnad på Atari St 520 och Atari STM 520?
- Och slutligen, vilken är bäst?

Tack på förhand!

Det lilla "M"-et står för Modulator. Med hjälp av denna lilla tillsats kan du köra datorn mot en helt vanlig TV. Tänk bara på att bildkvalitén blir mycket sämre än om man kör sin esste mot en monitor och att man inte får högupplösning även om den TV man kör mot är svartvit.

War In Russia

Hej Svenska Hemdator Nytt!
Jag är en Atari 1040-ägare som undrar över ett speltest i Nr 8/87. Närmare bestämt s.30 och spelet "War In Russia". Jag har tålmodigt väntat på att detta spel ska komma till affärerna, men så har ej skett. Därför har jag skrivit till er i hopp om att ni sak kunna svara på några frågor:

1. Finns spelet i Sverige?
2. Om så är: vem är återförsäljare?
3. Hur mycket kostar det?
4. Vilken adress har Strategic Simulations?
5. Vilka andra strategispel finns det till ST-n?

Jag hoppas att ni kan svara på några av dessa frågor (helst alla).

Svante Bengtsson

Ja, spelet skall finnas i Sverige jag tror, men är inte helt säker, att det är HK som importerar. Adressen är följande: Strategic Studies Group PTY LTD P.O. Box 261 Drummoyne 2047 Australien. Jag hoppas att du inte blir alltför besviken om vi inte listar alla strategispel till ST här. Att ställa samman en såpass stor lista skulle ta ett par veckor att tillverka.

Out Run för Amiga

Hello Fans!
Jag har en Commodore 128 och en liten ful, klen dator som kallas AMIGA 500. Skillnaden mellan dessa två är att AMIGAN är mindre men rymmer desto mer godsaker. Nu är det så att jag har blivit smått frälst i en viss arkadmaskin som kallas OUTRUN. Jag vet att de trevliga gossarna på US-Gold har yxat till något liknande på 64:an men inte ens i min vildaste fantasi kan jag väl tänka mig att OUTRUN skulle kunna komma till sin rätt i en brödburk!!!

Finns verkligen inte OUTRUN till AMIGA? Om inte, blir jag tvungen att spendera mina surt förvärvade pengar på en SEGA-maskin. För ett spels skull!! Svara snabbt.
Jag står med repet runt halsen...
Bomb Jack,
Karlskoga

Du kan välja mellan att ha tålamod eller att köpa en SEGA. Annars finns ju Outrun till ST om du ursäktar att vi tillåter oss att påpeka det.

Programmera Mera

Hej brevet!!!
Jag kan tyvärr inte skriva på maskin, den är trasig! I alla fall: Alla antidumskallar (som attle!) som har förstått att datan (Commodore 64:an) inte bara är till för att spela på. Skriv till: PM De gamlas väg 11, 122 35 Enskede.
PM= Programmera Mera
P.S skicka gärna svarsporto!D.S

(Trevlig kille ned där PM - Attle)

Vilken Assembler?

Hej!
Jag är en grabb på 14 år som har en del frågor: Är det någon skillnad mellan 520 ST och 520 STM? På min dator står det endast ST, men på kartongen STM, hur kan det komma sig.

Jag har nu programmerat ett tag med ST-basic, och jag börjar nu inse dess begränsningar. Jag har funderat på assembler eller Modula-2. Jag har läst att i vissa program man köper finns det med en assembler (med program menar jag nu språk). Stämmmer det? Jag har funderat på Fast ASM, hur hög klass håller den med tanke på det låga priset? bör jag hellre välja någon dyrare typ Seka. De enda Modula-2 versioner jag sett är TDI:s develop och standard vers. Finns det några andra versioner helst billigare i så fall? Hur är det med läromedel till de två nämnda språken? Kan manualerna läsas även av en novis? Eller måste man skaffa sig någon ytterligare litteratur? I så fall vad för något?

FRÅN EN GLAD ATARI-KNUTTE

Jaha, då har man fått ytterligare ett uppslag till en artikel. Vad du skall köpa beror helt och hållet på vad du vill programmera. Assembler är att rekommendera om man vill att programmet skall arbeta snabbt. Modula2 är bra om amn vill göra större program där inte hastigheten är så oerhört viktig som ex textäventyrsspel eller nyttoprogram. Min personliga favoritleveratör när det gäller Assembler och Modula2 till ST är Hisoft.

Clas